

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

DEFESA DA TERRA PÕE TODOS DE ACORDO

TÍTULO: Sanxion
MÁQUINA: Spectrum

FANÁTICOS da guerra no espaço, a vossa hora chegou. Depois de uma carreira de sucesso no Commodore 64, *Sanxion* saltou para a memória do Spectrum numa versão «revista» que vem pôr ao serviço dos apaixonados pelo 48 K de Clive Sinclair todo o potencial bélico criado por Dave Thompson para a Thalamus, editora responsável pelo lançamento da versão Spectrum.

Sanxion assinala a chegada da Thalamus ao mundo do 48 K. E é uma entrada de leão. Espera-se que a saída não seja como de outros casos bem conhecidos do público. É...

A monocromia parece ser característica dominante de *Sanxion*, mas isso não vai prejudicar nadinha o desenrolar da acção. E, de qualquer modo, quem é que quer um jogo muito colorido se não tem sequer tempo para apreciar a paisagem?

Tudo se move a uma velocidade surpreendente, mesmo quando o ecrã fica cheio de objectos voadores mais ou menos identificados. A reduzida dimensão da janela de acção talvez seja uma razão para o sucesso de tal exercício de programação. A metade inferior do ecrã é a área onde tudo se passa.

Uma faixa central no meio do rectângulo por onde *Sanxion* nos salta aos olhos apresenta o número de vidas (naves) ainda à disposição do jogador e a pontuação, dados que chegam para saber se ainda se está em condições de ir avançar.

Por cima da janela de pontuação há uma outra abertura onde é possível ver a posição da nave que tripulamos bem como a posição relativa de aparelhos inimigos que se aproximam ou

quaisquer outros obstáculos que podem ser mortais. Esta espécie de radar que lembra o de *Stainless Steel* mas está graficamente muito melhorado peca, no entanto, num ponto: não indica a altura relativa dos adversários, algo que pode ser mortal para o piloto da pequena nave de *Sanxion*.

A história do jogo, recostem-se e oçam, dizem-nos que os Estados Unidos do Arbusto (perdão, do senhor Bush) estão em conflito com os Estados Socialistas do Gorbachev (que pode ser grafado com o, com o e t, à vontade do cliente), e que a «Guerra das Estrelas» (não a de Lucas mas a de Reagan) já está toda a funcionar e, vejam lá, até com defeito. Explique-se...

Os satélites espões e contra-espões estavam todos lá em cima muito arrumadinhos, uns com a bandeira das «stars and stripes», outros com uma foice e martelo. Espiavam-se tão-só...

Um dia aquilo desatou tudo a dar apitos de aviso, pareciam painéis de pressão na recta final de cozedura de um polvo. Psstt... ouvia-se no céu enquanto cá em baixo a pressão subia. A terceira guerra mundial (e a última, graças ao desenvolvimento tecnológico do homem) estava mesmo ao virar da esquina. Eis senão que...



Um aparelho tripulado desfaz-se todinho no Círculo Polar Ártico. Americanos e Soviéticos olham-se desconfiados, equipas acorrem ao local, cada lado culpando o outro. Surpresa, o «avião» é desconhecido. Surpresa de novo, dentro do aparelho são descobertas criaturas verdes (a cor preferida dos marcianos e outros estraterrestres) que não são originárias da Terra. Um cientista mais tresloucado ainda lança a hipótese de uma nova espécie vegetal, mas cortam-lhe o pio de imediato...

Na nave espacial (pois de uma se trata) são descobertos ficheiros que contam tudo. E a meada é longa. Uma civilização situada numa galáxia bem distante vem por aí fora, disposta a tomar conta do terceiro planeta a partir do Sol. A nave agora capturada é só uma patrulha avançada.

É esse aparelho que os terrestres copiam vendo-se da informação existente nos bancos de

dados da nave alienígena. Compreendo que as perturbações do sistema de «Guerra das Estrelas» haviam sido causadas pelos invasores, que assim pretendiam acelerar o processo de destruição da resistência na Terra, as duas grandes potências nem esforços e uma esquadilha de naves idênticas às do invasor (a algumas delas, pelo menos) é preparada. Depois, é tempo de ir céu agora aos tiros. Afinal, aquilo em que *Sanxion* é bom.

Excessivamente difícil, eis algo que se pode aplicar a este *Sanxion*. Mas ultrapassados os primeiros momentos e aprendida a forma de ataque de cada vaga de assalto do inimigo, tudo se compõe e o jogo «prende» cada vez mais.

Género: Acção
Gráficos (1-10): 8
Dificuldade (1-10): 9
Conselho: Obrigatório



ESPAÑHÓIS INICIAM BATALHA NAVAL

TÍTULO: Barcos
MÁQUINA: Spectrum

BARCOS ou *Ataque a la flotilla* (é assim que se escreve?) é produção de origem espanhola que os piratas portugueses foram buscar não olhando sequer à data em que o programa foi editado. Assim, temos um dinossauro de 1985 presente neste ano de 1989. Só mesmo em Portugal. É de crer que os piratas portugueses já não olham ao que copiam. Copiam e já está.

Apesar deste arrazoado de queixas, é um facto que *Barcos* é um jogo interessante que cabe a preceito na prateleira de qualquer apaixonado pelos computadores que também adora jogos de «batalha naval». De facto, esta edição da Iris espanhola, uma editora que o tempo deve ter tratado de engolir, mais não é do que uma versão computadorizada

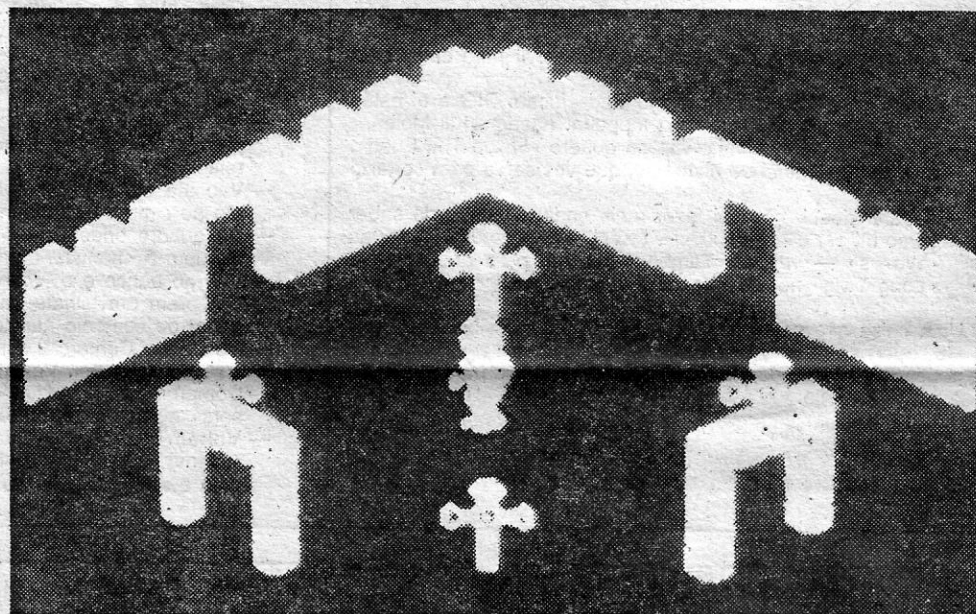
do celebre jogo que todos nós (é de supor) conhecemos nos bancos da escola.

Datado de 1985 *Barcos* (ou *Ataque a la flotilla*) tem, como é óbvio, gráficos à altura do tempo de edição. O «ecran» de abertura é coisa pobre à luz dos nossos dias, mas a servir bem a função a que se destina. Lá dentro há o tal quadriculado que representa o

mar, os barcos a colocar nas posições desejadas, um rol de instruções que qualquer conhecedor de língua espanhola vai ler num ápice. Gráficos e letrinhas num estilo básico mas não impeditivo de horas de divertimento a quem gosta destas «batalhas navais».

O computador controla toda a acção, o jogador só tem que decidir onde vai dar o tiro. E, com opção para até seis jogadores em combate (ena tantos), é mais do que certo que *Barcos* (ou *Ataque a la flotilla*, isto já começa a ser chato...) vai ser um jogo para toda a família. Só falta convencer a avozinha a sentar-se diante do computador...

Género: Estratégia
Gráficos (1-10): 6
Dificuldade (1-10): ?
Conselho: A comprar.



JOGO ISOMÉTRICO É CRUZADA PERDIDA

TÍTULO: Crusader
MÁQUINA: Spectrum

SE a imagem aqui junta não vos seduz por aí além, não vos preocupeis, leitor. E se o tom da prosa vos leva a pensar que o escriba ensandeceu, varrei tal ideia de vossa mente. O modo é próprio do tempo, que o jogo ora em exposição, coisa fina de aqui ao lado, vem-nos do passado, chamando-se, veja lá, senhor, e muito bem, *Cruzado*. *Crusader*, de facto, mas a rima obrigou à tradução.

Crusader, da Genesis Soft, editora espanhola ainda navegando em maré baixa, começa por ser um «ecran» engraçado que, vá lá saber-se por que carga de água (espreitem tal gráfico e perceberão melhor), nos leva até tempos outros, em que a magia era senhora e cada nuvem escondia um deus. Ou mais ou menos isso. A cor, estranhamente distribuída, ajuda à festa.

Já no miolo do programa,

que foi colocado a rodar pelo programador Luis Jorge Garcia, temos uma paisagem isométricamente lançada, com gráficos que não seduzem grande coisa, movimento assim para o lento, com velocidade de tartaruga parada quando há muita coisa a mexer no mesmo quadro, um som «bipbipiano» que não convence mesmo um Beethoven em fase terminal de surdez e um grau de dificuldade

que serve para assustar os mais decididos jogadores de jogos deste tipo. Supõe-se que esta última característica serve, tão só, para fazer alguns pensarem estar ante um bom jogo.

Crusader, já o leitor deve ter percebido, é mau até dizer chega. E, coisa curiosa, quase se desconfia de que foi feito com um utilitário em tempos lançado pela editora inglesa CRL que permite fazer este tipo de jogos. Só que, mesmo com um utilitário nas mãos (e que até permite fazer melhor), Luis Jorge não conseguiu levar a carta a Garcia. Afinal, nem todos podem chamar-se Ultimate. Né?

Género: Acção
Gráficos (1-10): 5
Dificuldade (1-10): 11 (é mesmo)
Conselho: Fuja a sete pés.

GUIA TV/«A CAPITAL» — XXI



UMA REVISTA DIFERENTE FEITA POR QUEM

E
PARA QUEM GOSTA DE AUDIO

À VENDA NA PRIMEIRA SEMANA DE CADA MÊS
COMPRE JÁ!

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

Espaço de Aventura

O *Project X* ocupa grande espaço esta semana. Jogo velho da Global Software, editado em 1986, escrito por T. Kemp e J. Lemmon com o auxílio de *The Quill*, *The Illustrator* e *The Patch*, um utilitário da autoria de Jim Wade, conta-nos a saga (faz-nos viver a dita é mais certo) de um cientista que se viu reduzido em tamanho (*The Micro Men*) e que tem de procurar a poção que o evará à estatura normal. É um jogo interessante que se abre a aprendizagens e profissionais, com algumas bem concebidas dificuldades.

O Pedro Miguel da Silva Duarte Tirano, da Vivenda «A Quintinha» — Bairro S. João, Alcoitão, 2765 Estoril, enviou dicas para o Poço em Maio... de 1988. Finalmente a carta dele chega às páginas do jornal. Leram bem. É mesmo Maio de 1988.

Queriu o Pedro com a carta dele dar algum ânimo à secção. Ei-lo aí, em força, com as dicas e o mapa que o Pedro envia para *Project X*. E são dele, ainda, as perguntas, várias, que ficam no ar quem sabe responder-lhe? bem como um conjunto de informação bem jeitosa para *Winter Wonderland*, um dos primeiros jogos feitos com o GAC. Divirtam-se e até uma próxima aventura. Que ele vai haver mais para contar.

Ai vão algumas dicas para o jogo *The Micro Men (Project X)* (que junto envio o mapa)!!

- Para sair do carro fazer:
- TAKE LIGHTER (pois vai ser preciso)
- EXAM SEAT
- CLIMB TO SEAT BELT
- TURN HANDLE
- WIND HANDLE

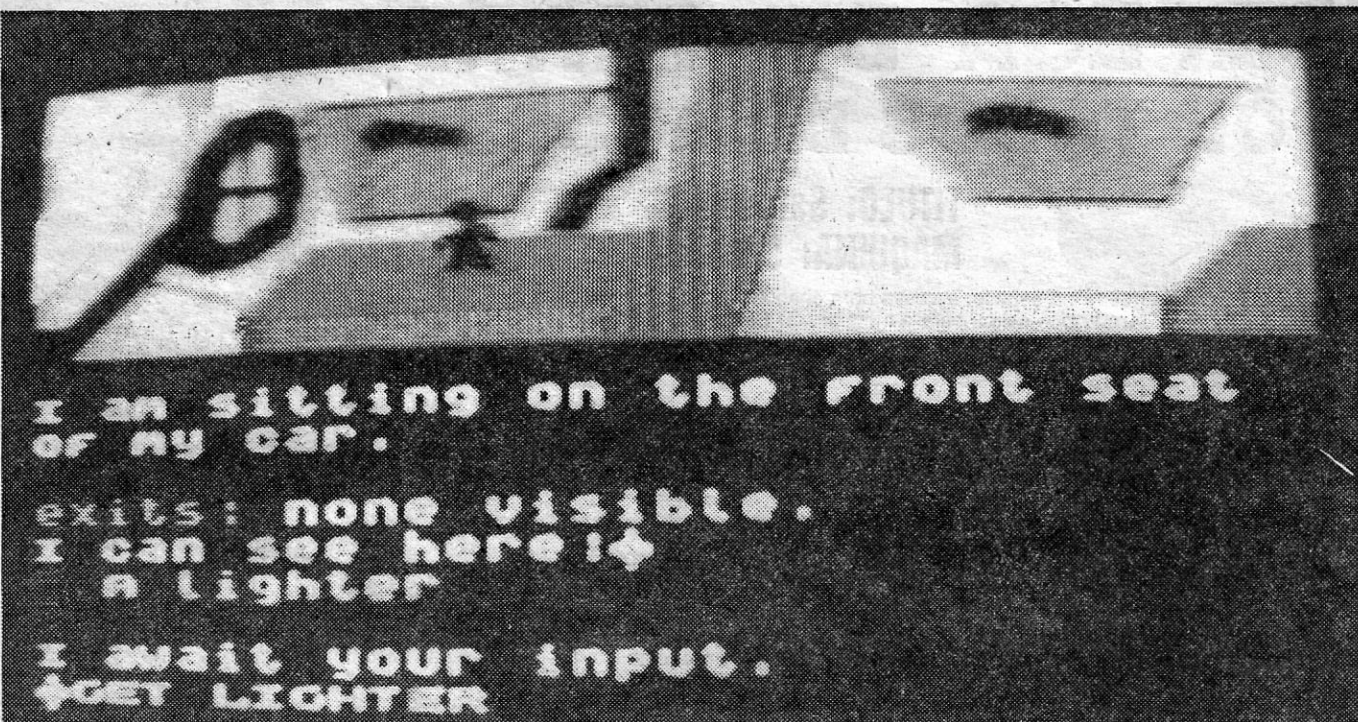
Com estas intruções conseguem sair do carro (depois é só saltar).

- Subam no quadro «Tangled Hedge» e no «Rickety Magpies Nest». Apanhem o «Button» e a «Razor Blade» (mas deixem o isqueiro «Lighter» noutra quadro porque se não o ramo parte-se e vocês morrem).
- Convém apanhar a agulha «Needle» que juntamente com o botão «Button» vai servir para matar a «Mole» — toupeira.
- No ESPANTALHO «Scarecrow» podem puxar o «String» — fio (que eu ainda não consegui descobrir para o que serve), e observar o resultado.
- No quadro «Top of a Mount» façam DIG e entrem no buraco da toupeira. Não se esqueçam de acender o isqueiro, porque senão...
- Apanhem o «Lolly Stick» que vos vai servir para cavar num certo sítio.
- Da «Cave» passem ao «Dead End» façam DIG e aí estão vocês prontos a lutar com a toupeira. Façam «Kill Mole».
- Para entrarem em casa, vão ao quadro «Inside The Shed», e apanhem o anel de diamante, que vos serve para cortar o vidro.
- A partir daqui, não sei fazer mais nada. Gostava de saber como utilizar o «Firework» — insecticida — e como matar as «Wasps» — vespas. Também não sei para que serve o «Long Twig» nem a «Venus Fly Trap».

Uma coisa que este jogo tem de bom é a possibilidade fazer STORE, que nos guarda em memória tudo o que fizemos até então, podendo em caso de morrermos, fazer RECALL para continuar nesse ponto do jogo.

Envio também algumas dicas para *Winter Wonderland*, que são:

- A arma serve para afastar o urso.



Um repórter fotográfico de «A Capital» que no momento passava por perto recolheu esta imagem do *Micro Man* quando o herói se preparava para iniciar a aventura

- A corda e o PIC servem para obter um ovo (que depois se dá ao professor de ornitologia).
- O aspirador dêem-no a «Mrs.» Tompson que vos dá uma barra de sabão em troca.
- Na recepção façam PRESS KEY ON SOAP e ficam com uma «Inprint».
- Dirijam-se à loja de chaves no Centro Comercial, que o dono faz o resto.
- Com a chave forjada vão ao hotel e procurem o «Crédit Card» num dos quartos.
- Compre uns esquis e uma botas de esqui.
- Para obter o «Ski Pass» usem o «Clearing Fluid» fazendo DROP FLUID no quadro onde o passe está enterrado no gelo.
- No Centro Comercial comprem comida e só depois comprem o «hamster» (porque senão ele escapa-se na escada rolante).
- Vão até ao elevador que transporta os esquiadores e irão até ao cimo da montanha.
- No quadro onde está o WOMPAS a bloquear o caminho, larguem o «hamster» e vejam o resultado.
- Vão ao banco e o «manager» dá-vos 100 créditos.
- Compre um bilhete na agência de viagens e já poderão andar de comboio até ao outro lado da montanha.
- No Centro Comercial comprem o «D.I.Y. Manual», as «scissors» e a «glue». Voltem ao outro lado da montanha.
- Compre a «Magazine», cortem a «form» com as «scissors» e comprem um selo («stamp») nos correios.
- Voltem ao Centro Comercial e comprem uma caneta («pen»). Preencham a «form» fazendo FILL FORM. Colem o selo e entreguem-na ao «postman».

- Vão ao vosso quarto no hotel com a cola e o manual e façam BUID KIT e ficam com o «Hang - Glider».

Fora disto, podem comprar uma «beard» — barba — na loja dos disfarces e com ela ir à loja das bebidas comprar um «dry martini» dando a ordem BUY SPIRIT, mas não sei o que fazer com ele.

Também não sei o que fazer com a rosa, nem como apanhar a «Mallet» no «Igloo».

O que fazer com o «Hang-Glider» — planador — também não sei.

Isto dá mais ou menos para completar 66% da aventura.

- Gostava ainda de saber o que fazer no jogo *Big Sleaze*
 - Como abrir o cofre?
 - Como entrar no carro e fazê-lo andar?

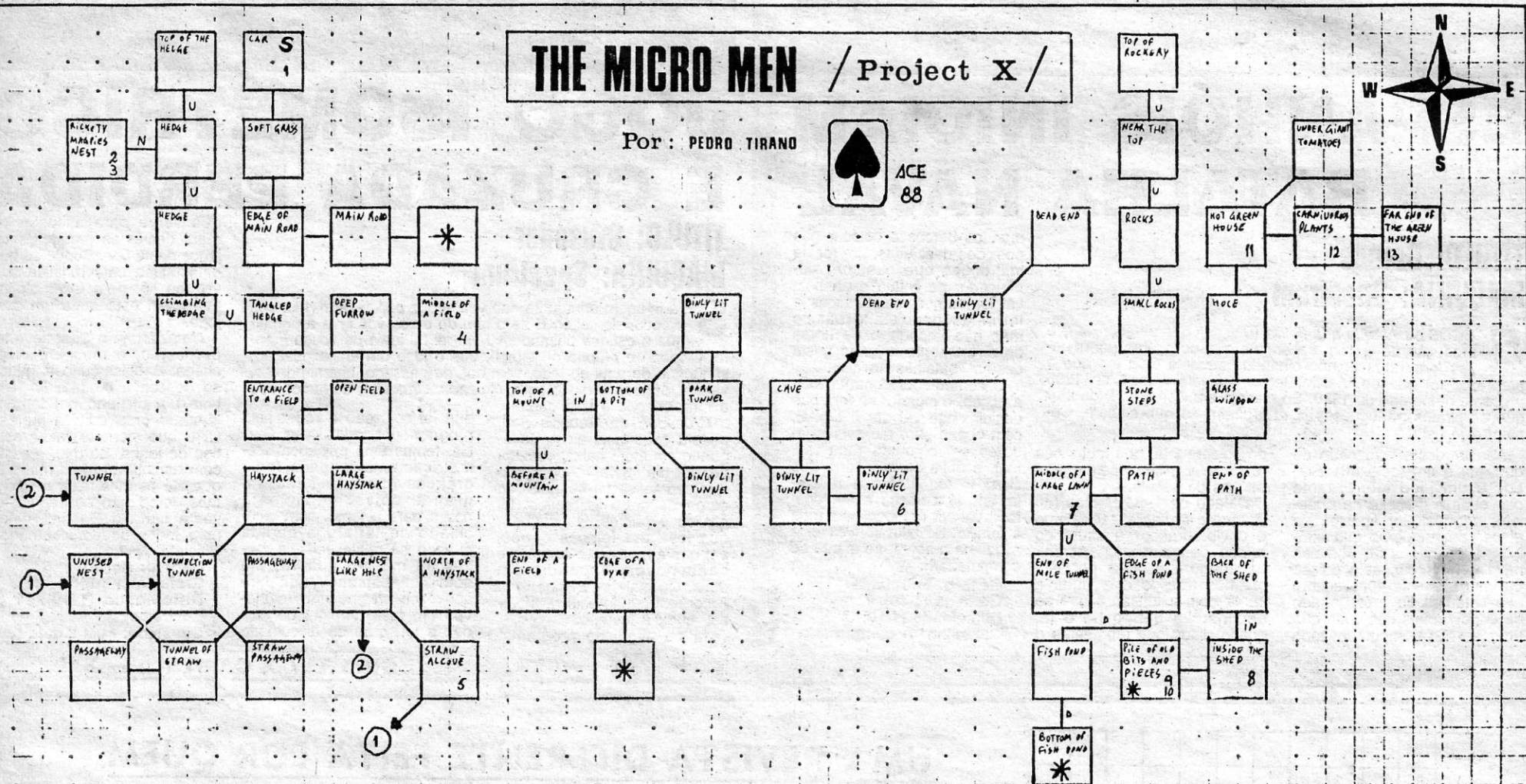
- Como utilizar os seguintes objectos em *Aftershock*?

- | | |
|---------------|----------------|
| — SCREWDRIVER | — TELEVISION |
| — PEN | — WOODEN STICK |
| — RADIO | — TRUMPET |
| — TISSUES | — TICKET |
| — PICKAXE | — SWEETS |
| — DIAMOND | |

- Qual a palavra que temos de usar no jogo *Apache* para passar do quadro do grande espírito branco?

THE MICRO MEN / Project X /

Por: PEDRO TIRANO



LEGENDA:	1 LIGHTER	7 LONG TWIG	13. LIT PARAFFIN HEATER.	D - DOWN
	2 BUTTON	8 DIAMOND RING		U - UP
	3 RAZOR BLADE	9 THIMBLE		N - NORTH
	4 SCARECROW	10 PENCIL	SCARECROW: - BOX	* Se ENTRA NUMA SALA
	5 NEEDLE	11 FIREWORK	- TROUSERS	COM ESTE SINAL, MORRE
	6 LOLLY STICK	12 VENUS FLYTRAP	- STRING	
			S - START.	

Pokes & Dicas

GENTE satisfeita com o novo figurino deste vosso espaço, outros não tanto, eis o que se tem notado na correspondência chegada aqui ao Poço. Por ora, porém, vamos ainda ficar com cartas mais antigas, com uma selecção tanto mais rigorosa quanto possível, de forma a que este «Pokes & Dicas» que trata de jogos de acção (e não só) mereça da parte dos leitores os mesmos aplausos que as restantes secções.

Trabalho Criativo

Creative Work é o nome de um grupo que, a partir do Largo dos Crisântemos, 27-3.º d.º, Baixa da Banheira — 2830 Barreiro, fez chegar ao Poço dicas para uma série de jogos bem como mapas que vão permitir, a muita gente, acabar alguns jogos interessantes saídos nos últimos tempos. Aqui fica todo o material enviado por estes leitores, óptima forma de os mais atrasados se lançarem no caminho do fim de coisas como *Last Ninja 2*, *Hundra* e *Savage* (o terrível terceiro nível).

Antes, porém, e em referência à carta que estes leitores enviam (e que vocês encontram já de seguida dado que é publicada quase na íntegra), a indicação de que a dificuldade não tem sido tomada em linha de conta na apreciação final. De facto, a classificação de «dificuldade» tem sido um ponto dificilmente objectivo da pontuação dada aos jogos. O que parece difícil para uns é facilíssimo para outros. Talvez quando se fizer uma remodelação do painel classificativo a alínea de «dificuldade» desapareça, substituída por alguma coisa mais interessante.

De qualquer modo, basta espreitar com cuidado as classificações de dificuldade dadas a alguns jogos maus por verdadeiramente injogáveis, para se perceber que a lógica seguida não tem sido a de classificar melhor os jogos mais difíceis. Embora, é bom que se diga, muitos dos jogos bons sejam verdadeiramente difíceis. Espreitem títulos como *Sentinel*, *Driller*, *Last Ninja 2*, *Dark Side*, *Navy Moves* e ficarão convencidos de que assim é. Há excepções, claro, mas essas confirmam a regra.

Quanto aos *screens* de entrada e de jogo, sempre que possível opta-se por estes últimos mas ele há alturas em que o tempo não chega para fazer tudo. Assim...

Pronto, acabou o testamento, esperemos que a explicação sirva a outros leitores. E vamos à carta do *Creative Work*.

Antes de apresentar o material que enviamos, queríamos dar algumas sugestões acerca das críticas aos jogos:

→ Pensamos que a dificuldade devia ser mencionada, mas não devia contar para a classificação final do jogo. Pois não é por um jogo ser muito difícil que tem grande qualidade (esta parece ser a tua lógica)!

→ Achamos também que devia haver mais características criticadas, tais como: Movimentos (se tiver); animação; aditividade, originalidade; etc...

→ E para terminar queríamos só dizer que é muito mais interessante ver um *screen* de jogo do que um *screen* de entrada.

Quanto ao material, enviamos um mapa do *Hundra* (completo) e também um *poke* que vai proporcionar muitas horas de divertimento, até se conseguir salvar o Rei Jarund.

Duas folhas com mapas dos seis níveis de *Last Ninja II* (para arrumar de vez este jogo).

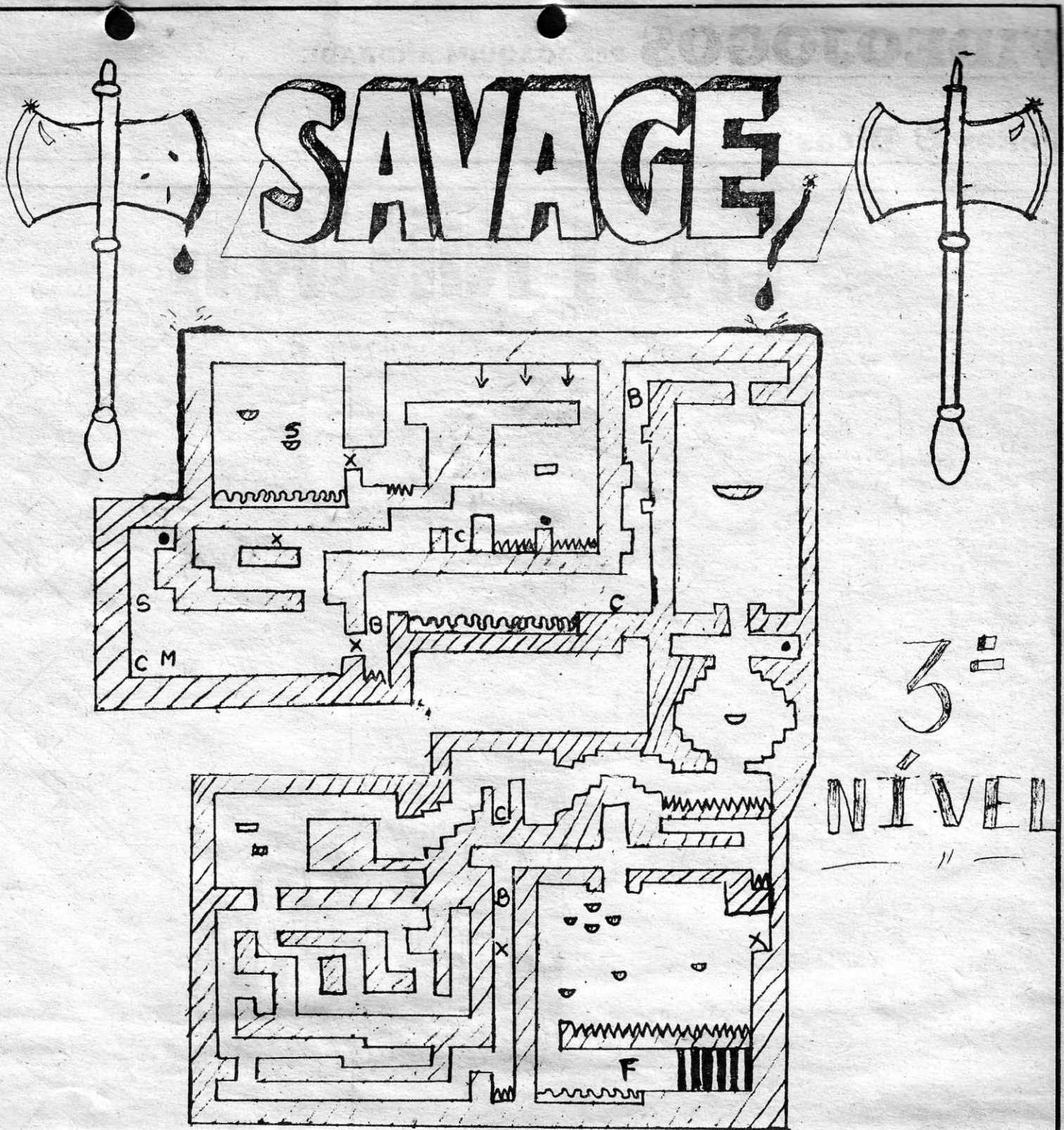
Junto vai também o mapa do 3.º nível de *Savage*, suámos para conseguir fazer este mapa, pois é muito difícil e rápido.

E para terminar mandámos 4 folhas (só de um lado), repletas de dicas frescas, incluindo *Tuareg* (nossa autoria)!

Pensamos que só falta mencionar que estamos empenhados na troca de ideias, *pokes*, dicas e mapas com outros maniacos! Pois é, muito material (tudo de nossa autoria, excepto algumas dicas), mas tudo com bastante qualidade para ser publicado na secção de «Pokes & Dicas»!

GI-HERO — Para ir ao «menu» de ícones basta virar-se para baixo e premir FIRE.

Ícones: *Satellite* CYPHER ON — ligar descodificador mensagens; CYPHER OFF —



3.º
NÍVEL

S	COMEÇO
F	FINAL
C	CALDEIROS DE ENERGIA
B	BÓLHAS
X	INIMIGOS SALTANTES
↓	ROCHAS
●	PARTES DO TESOURO
M	MONSTROS GIGANTES
MI	ZONA DE PICOS
J	JARDIM
V	MURROS

SAVAGE POR:

CREATIVE WORK



desligar; BEACON ON — ligar orientador; BEACON OFF — desligar.

Weapon — EXCH MAGAZINE — usar carregador de balas.

Mines — NINE NUMBER — escolher n.º da mina; SET MINE — preparar mina; DETONATE MINE — detonar mina.

Tools — TORCH ON — acender torcha; TORCH OFF — apagar; NEW BATT — nova.

TECHNO-COP — Se as ordens forem para matar, use GUN. Se as ordens forem para prender, use NET, mas só quando estiver frente ao boss. Quando estiver na estrada e premir SPACE todos os carros que se encontrarem no «écran» morderam o pó!

FREE CLINING — Coloque primeiro uma das mãos e só depois coloque um dos pés.

ZYNAPS — Para escolher teclas, premir 3.

fire and forget — Ir sempre pelo lado direito da estrada, será mais fácil.

SUPER SPRINT — Há pistas em que é mais rápido andar em sentido contrário ao dos adversários.

TUAREG — As mulheres dão dinheiro; os homens fornecem informações mas temos de pagar; os ladrões, além de dispararem, tiram-lhe as armas; Dentro da «Armária», a tecla E dá para escolher as armas. A tecla C dá para sair da «Armária».

Ruas: Rua Dansan — Armária; Rua Kaelf — Meson; Rua Kalef — Restaurante; Rua Balab — Pousada; Rua Almac — Hotel; Rua Danek — Armária; Rua Reldo — Hotel; Rua Salea — Armária; Rua Barin — Armária; Rua Tesaf — Restaurante.

A Armária abre às 10.00; A Meson e o restaurante abrem às 14.00; O hotel e a pousada abrem às 24.00.

FREDDY HARDEST — Código 2.ª parte: 897653

MEGA-NOVA — Código nível 2: 26719; nível 3: 16640

HUMPHREY — Premir E-A-S-Y

TITANIC — Premir 2-3-5-8

CHICAGO 30 — Premir H-V

Action Force II

Fim de linha esta semana com uma dica interessante enviada por Pedro Duarte, da Rua Palmira Bastos, 17 r/c d.º, Bons Dias — 2675 Odivelas. E na mesma carta o Pedro juntou alguns *pokes* que também cabem na página. Dele, na secção «Linha a Linha» (que não morreu, podes ficar tranquilo) vão surgir em breve algumas coisas e uma série de perguntas a que se espera alguns leitores saibam responder.

Para o Pedro ainda, a indicação de que uma boa aventura para iniciados é a bem portuguesa *Mad in Caçcais*. Depois é avançar pelas inglesas, que por cá ainda (salvo raras e honrosas excepções) não temos muita coisa mais. Se dominares a língua espanhola, então

(Continua na página XXV)

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

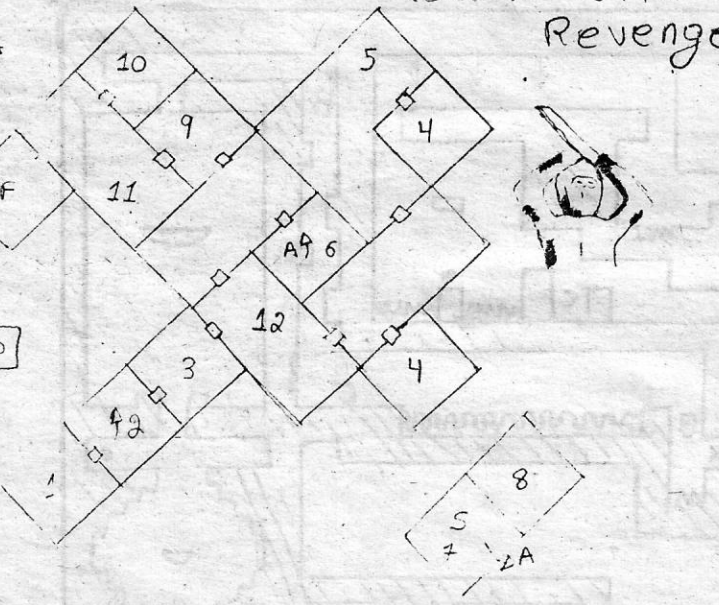
Pokes & Dicas

LAST NINJA II

(Back with a Revenge)

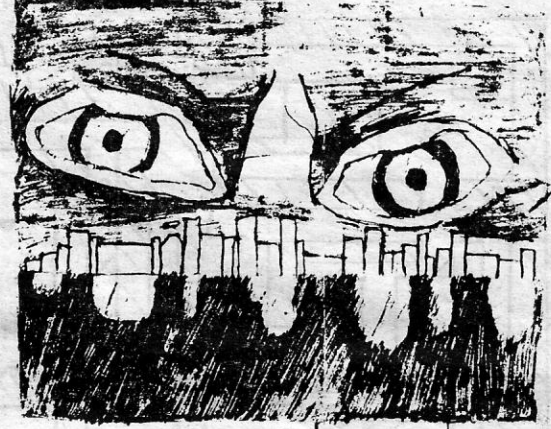
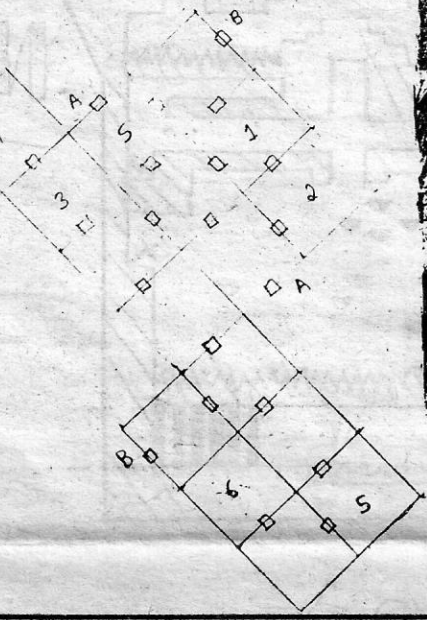
THE LAST NINJA

- PRIMEIRA FASE**
- 5 SAIDA
 - 4 PAU
 - 3 DUNA
 - 3 LANÇADOR DE FACHS
 - 4 HAFRE LES PATRACHS
 - 5 HAMBURGER
 - 6 CHAVE
 - 7 ELEVADOR
 - 7 INTERRUPTOR 10
 - 11 LINDOR
 - 4 LIRO
 - 10 ILHA
 - 11 INSUMOS
 - 11 SHIRAKEN
 - 11 FIM

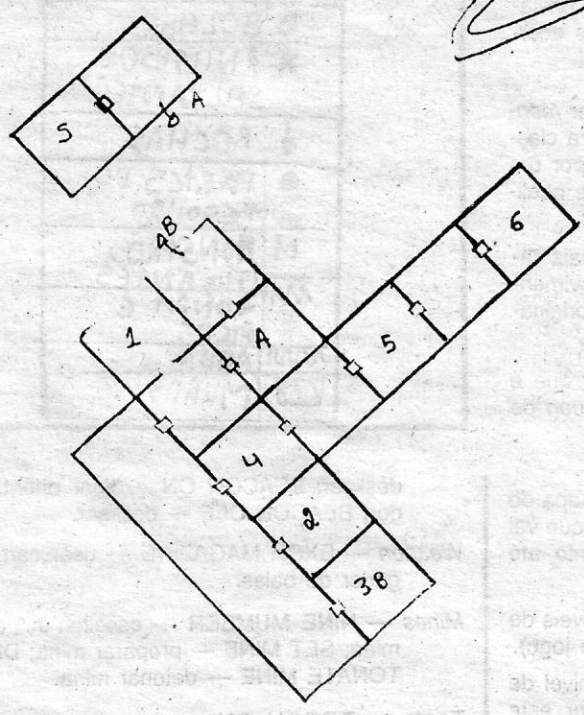
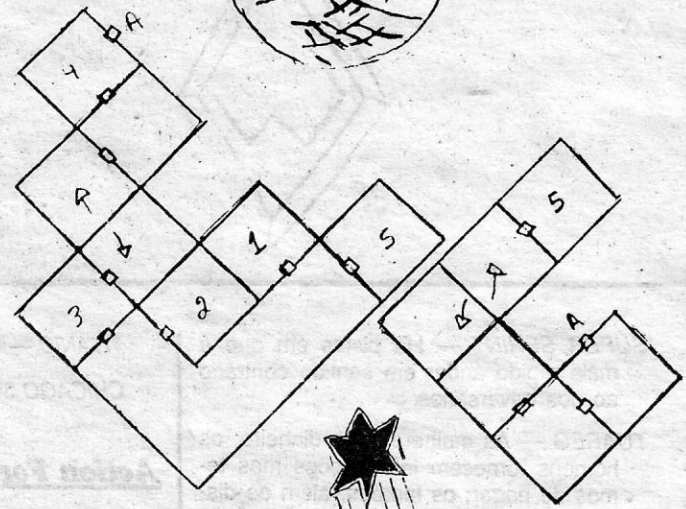


- TERCEIRA FASE**
- 5 SAIDA
 - 1 CHAVE
 - 2 USAR PORTA DIREITA
 - 3 USAR PORTA CENTRAL
 - 4 USAR PORTA DA ESQUERDA
 - 5 CORCOILO
 - 6 RATOS

- QUARTA FASE**
- 5 SAIDA
 - 4 ESCADA
 - 2 CARRO DE ELEVADOR
 - 3 VIGIANTES
 - 3 PERNA
 - 4 CARROS ELECTRICOS
 - 5 CAIXAS
 - 5 PANTEIRA
 - 7 VENENO
 - 2 ELEVADOR



- QUINTA FASE**
- 5 SAIDA
 - 1 TERMINAL: CAVE
 - 2 SHIRAKEN
 - 3 TERMINAL: PORTA
 - 4 VENTILADOR GIGANTE
 - 5 HELICÓPTERO



- SEXTA FASE**
- 5 SAIDA
 - 1 CORDA
 - 2 ANULADOR DE ALARME
 - 3 HAMBURGER
 - 4 INTERRUPTOR DA LUE
 - 5 CALDERAS
 - 6 FINAL

Pokes Copiados da Micro Mania

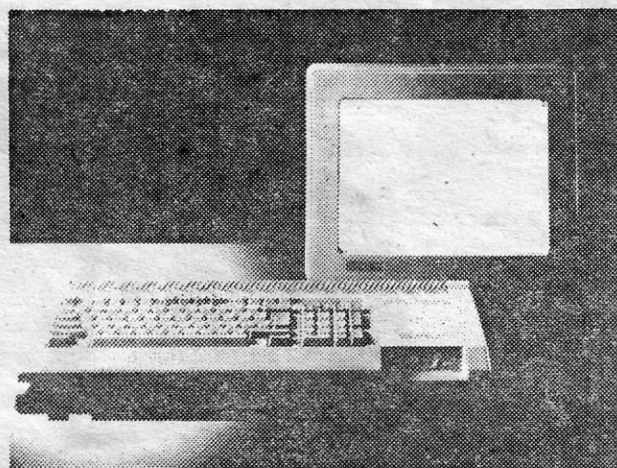
FOR :

CREATIVE WORK



VIDAS INFINITAS		
PRIMEIRA FASE	POKE	36578,0
SEGUNDA FASE	POKE	35993,0
TERCEIRA FASE	POKE	36791,0
QUARTA FASE	POKE	36513,0
QUINTA FASE	POKE	36993,0
SEXTA FASE	POKE	36888,0
LAST NINJA II		

MAIS VIDEOJOGOS E UM CONCURSO ESPECIAL AO SÁBADO



Seis Euro-PC Schneider + monitor a cores + impressora

Ao longo de todos os sábados de Verão, até 23 de Setembro, «A Capital» está a oferecer aos seus leitores a hipótese de ganharem seis computadores Euro PC, da Schneider, com monitor a cores e impressora, cada um no valor global de 226 mil escudos. Trata-se de uma iniciativa especialmente dedicada aos mais jovens e ligada aos suplementos especiais de fim-de-semana, com páginas com videojogos e tudo o resto que lhes diz respeito. Para concorrer basta comprar o jornal de sábado, recortar o cupão especial e enviá-lo num postal dos CTT para a sede de «A Capital», na Travessa Poço da Cidade, 26 — 1200 Lisboa. O sorteio do primeiro computador já foi efectuado na passada sexta-feira e contemplou a leitora Maria Margarida Fernandes de Castro, de Mem Martins. O segundo sorteio será a 4 de Agosto e abrangerá todos os cupões com o n.º 2 que publicamos no passado sábado e voltamos a inserir na edição do próximo fim-de-semana, dia 29 de Julho.

Para se habilitar basta recortar o cupão próprio e enviá-lo para «A Capital»

PRÉMIOS EURO PC Schneider

COM O APOIO DE **IFS**

THUNDERCATS

O seguinte Poke dá energia infinita: Poke 42478, Ø! Mas cuidado para não caírem na água ou nos poços, pois perdem a vida!

LEGENDA:

- : Chave redonda
- : Porta redonda
- ▲: Chave triângulo
- ▲: Porta triângulo
- ◆: Diamantes
- ♥: Dá energia
- ♥: tira energia
- ♥: Imunidade
- ⚡: tira disparo

POR: **CREATIVE WORK**

(Continuação da página XXIII)

há um vasto lote à tua disposição: *D. Quixote* e *Abracadabra* são dois exemplos.

ACTION FORCE II — A tecla para PAUSE é a de ENTER. Se quando entrarmos num novo quadro a premirmos, parando o jogo, podemos decidir o que devemos abater em 1.º lugar.

THUNDER CATS — POKE 25477, 195 (passar de fase sem jogar)

KARNOV — POKE 37151, 201 (imunidade); POKE 32856, n (n.º = vidas); POKE 38745, 2 (passa de nível quando morre)

MATCH DAY II — POKE 41295, Ø (jogador que tem a bola corre mais depressa).

BEYOND THE ICE PALACE — POKE 37424, n (n.º = de vidas)

NUCLEAR BOWLS — POKE 52566, 33; POKE 52584, 201 (jogo mais fácil)

NOTA: Estes pokes foram retirados da revista «Myicrohobby».

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26

1124 LISBOA CODEX

GUIA TV/«A CAPITAL» — XXV

No momento certo, o produto certo, para o cliente certo

Schneider

Responde hoje às necessidades do amanhã

IFS Informática Formação e Serviços, lda.
Rua Castilho, 221 — 1000 LISBOA
☎ 684450 / 693661 — Telefax 684445 — Telex 63756 IFCOMP.P

Schneider AT-286 a um preço de XT

